

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMIK PADA TEMA INDAHNYA PERSAHABATAN
KELAS III SD/MI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Lili Armina

NPM: 1511100211

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**FAKULTAS TARBIYAH
UINVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN
INTAN LAMPUNG
1440 H/2019 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMIK PADA TEMA INDAHNYA PERSAHABATAN
KELAS III SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:
Lili Armina
NPM: 1511100211

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : Indra Gunawan, M.T
Pembimbing II : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN
INTAN LAMPUNG
1440 H/2019 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk : (1) Mengembangkan komik sebagai media pembelajaran pada tema indahny persahabatan kelas III SD/MI. (2) Agar dapat mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan oleh peneliti, (3) Mengetahuin respon dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komik baik peserta didik maupun pendidik. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development* dengan menggunakan model Brog and Gall dan dilakukan dengan beberapa tahap yaitu menemukan potensi dan masalah, melakukan pengumpulan data, mendesain produk, melakukan validasi desain dengan melibatkan lima validator yaitu dua validator media, dua validator materi dan satu validator bahasa, dan dua responden pendidik, uji coba produksi kelompok kecil dan kelompok besar. kelompok kecil melibatkan dua puluh peserta didik dan kelompok besar melibatkan empat puluh peserta didik. Berdasarkan tahapan-tahapan yang telah disampaikan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran berbasis komik pada tema indahny persahabatan kelas III SD/MI memperoleh nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 85,57% dengan kategori sangat layak, nilai rata-rata dari ahli media sebesar 78,00% dengan kategori layak, nilai rata-rata dari ahli bahasa sebesar 86,66% dengan kategori sangat layak, dan penilaian respon pendidik memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,25% dengan kategori sangat layak, tahap uji kelompok kecil mempreatoleh skor rata-rata presentase sebesar 90,59% dengan kategori sangat layak, uji kelompok besar memperoleh rata-rata presentase sebesar 91,99% dengan kategori sangat layak, hal ini menunjukan media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan oleh peneliti telah layak digunakan dalam membantu proses pembelajaran.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721)703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMIK PADA TEMA INDAHNYA PERSAHABATAN KELAS
III SD/MI**

Nama : LILI ARMINA

NPM : 1511100211

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I


Indra Gunawan, M.T

NIP. 19720801 200604 1 002

Pembimbing II


Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

NIP. -

Mengetahui

Ketua Prodi PGMI


Svofnidah Ifrianti, M.Pd

NIP. 196910 03199702 2 002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS KOMIK PADA TEMA INDAHNYA PERSAHABATAN KELAS
III SD/MI**. Disusun oleh **LILI ARMINA**, NPM: 1511100211, Jurusan: Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah di Ujikan dalam Sidang Munaqosah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: Senin, 02 Desember 2019, pada pukul
08:00-10:00 WIB, tempat: Ruang Sidang PGMI.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Sekretaris : Yudesta Erfayliana, M.Pd

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping I : Indra Gunawan, M.T

Penguji Pendamping II : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nurva Diana, M.Pd

NIP. 19600828 198803 2 002

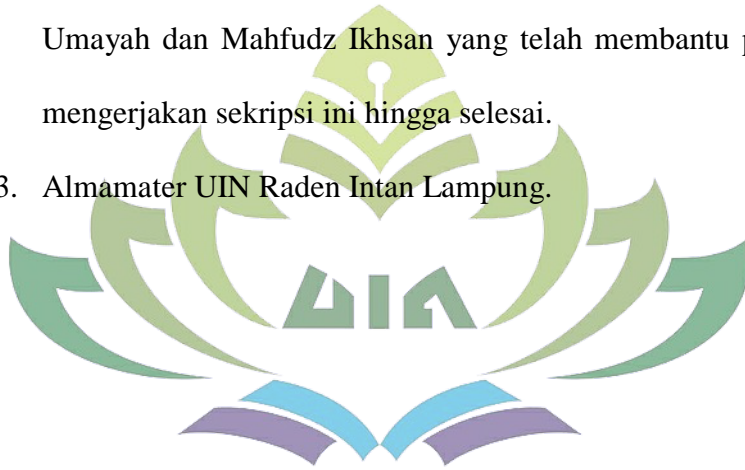
MOTO



PERSEMBAHAN

Dengan senang hati peneliti mempersembahkan skripsi ini untuk:

1. Orang Tua tercinta bapak Rawi Yanto (Alm) dan ibu Jumiati, yang sangat luar biasa dan peneliti sangat hormati.
2. Kakak-kakak tersayang Lisnawati, Lusiyan Dewi, Lisa Saputri yang telah memberikan semangat peneliti dalam mengerjakan skripsi ini serta mbak Agustin Yasmin Gholiyah serta adik Farikhatul Umayah dan Mahfudz Ikhsan yang telah membantu peneliti dalam mengerjakan skripsi ini hingga selesai.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap penulis adalah Lili Armina, Penulis lahir di Desa Karang Pucung, Kecamatan Way Sulan, Kabupaten Lampung Selatan, Pada tanggal 24 Maret 1998. Anak ke-4 dari 4 bersaudara, buah cinta dari Bapak H. Rawi Yanto dan Ibu Jumiati.

Pendidikan yang ditempuh peneliti yaitu dimulai dari TK Tiga Sekawan Karang Pucung dan lulus pada tahun 2003 kemudian melanjutkan sekolah di SD N 1 Karang Pucung dan lulus pada tahun 2009 kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Kautsar Karang Pucung dan lulus pada tahun 2012 dan dilanjutkannya pendidikan di MAN 1 (Model) Bandar Lampung dan lulus tahun 2015. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi yaitu perguruan tinggi di UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2015 dan mengambil jurusan PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah).

Selama penulis menjadi mahasiswa di UIN Raden Intan Lampung, penulis juga mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa yaitu UKM INKAI (Institut Karate-Do Indonesia) serta penulis juga pernah mendapat juara 3 di tingkat Nasional dan membawa nama Kampus UIN Raden Intan Lampung pada pertandingan Karate se-Sumbangsel.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, atas segala limpah rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan yang diharapkan. Sholawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya diakhir kelak. Sekripsi yang penulis buat dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Indahnya Persahabatan Kelas III SD/MI”**. Merupakan tugas akhir penulis untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di UIN Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan Jurusan PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah).

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih, terutama kepada:

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Nurul Hidayah, M.Pd selaku Ketua dan Sekertaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Indra Gunawan, M.T selaku pembimbing I dan Ayu Nur Shawmi, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan serta arahan dan juga motivasi untuk penulis dalam proses pembuatan skripsi ini.

4. Hj. Munasiroh, S.Ag.M.M selaku kepala Madrasah MIN 12 Bandar Lampung dan Hj. Farida Kusnani, S.Pd,MM.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung.
5. Yyun Nailupar, S.Pd.I dan Ade Bagus Putri, S.Pd selaku guru kelas III di MIN 12 Bandar Lampung dan SD Negeri 2 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung.
6. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu dan telah bekerjasama membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada kalian semua. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kemaklumannya untuk para pembaca, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca sekalian.

Bandar lampung, 06 Oktober 2019

Penulis

Lili Armina
NPM. 1511100211

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|----------------------------------|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| RIWAYAT HIDUP | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|---------------------------------|----|
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 11 |
| C. Batasan Masalah | 11 |
| D. Rumusan Masalah | 11 |
| E. Tujuan Penelitian | 12 |
| F. Manfaat Penelitian | 12 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|---|----|
| A. Media Pembelajaran | 14 |
| B. Fungsi Media Pembelajaran | 15 |
| C. Manfaat Media Pembelajaran | 19 |
| D. Jenis-Jenis Media Pembelajaran | 20 |
| E. Komik | 22 |
| 1. Pengertian komik | 22 |
| 2. Jenis komik | 25 |
| 3. Komponen komik | 28 |
| 4. Kelebihan komik | 28 |
| F. Pengertian Tematik | 29 |
| 1. Pengertian Pembelajaran Tematik | 29 |
| 2. Karakteristik Pembelajaran Tematik | 30 |
| G. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan | 34 |
| H. Kerangka Berfikir | 35 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Jenis Penelitian | 39 |
| B. Langkah-Langkah Penelitian Dan Pengembangan | 40 |
| C. Teknik Pengumpulan Data | 49 |
| D. Instrument Penilaian | 50 |
| E. Teknik Analisis Data | 52 |

BAB IV ANALISIS DATA DAN PENGEMBANGAN

| | |
|---|----|
| A. Hasil Penelitian | 55 |
| 1. Studi Pendahuluan | 55 |
| 2. Desain Produk Dan Produk Pengembangan | 57 |
| 3. Data Hasil Validasi Ahli | 60 |
| a. Validasi Ahli Materi | 60 |
| b. Validasi Ahli Media | 66 |
| c. Validasi Ahli Bahasa | 70 |
| d. Respon Pendidik | 76 |
| 4. Data Uji Lapangan | 77 |
| a. Data Hasil Uji Kelompok Kecil | 77 |
| b. Data Hasil Kelompok Besar | 79 |
| 5. Revisi Produk | 81 |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian Dan Pengembangan | 81 |
| 1. Penilaian Ahli Materi | 82 |
| 2. Penilaian Ahli Media | 83 |
| 3. Penilaian Ahli Bahasa | 83 |
| 4. Penilaian Respon Guru | 84 |
| 5. Penilaian Uji Kelompok Kecil | 84 |
| 6. Penilaian Uji Kelompok Besar | 85 |

BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

| | |
|---------------------|----|
| a. Kesimpulan | 87 |
| b. Saran | 88 |
| c. Penutup | 89 |

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Halaman

| | | |
|----------|--|----|
| Tabel 1 | Kisi-Kisi Instrument Penilaian Untuk Ahli Materi | 51 |
| Tabel 2 | Kisi-Kisi Instrument Penilaian Untuk Ahli Media | 51 |
| Tabel 3 | Kisi-Kisi Instrument Penilaian Untuk Ahli Bahasa | 51 |
| Tabel 4 | Kisi-Kisi Instrument Penilaian Untuk Peserta Didik | 52 |
| Tabel 5 | Skala Likert | 53 |
| Tabel 6 | Tabel Kelayakan | 54 |
| Tabel 7 | Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi Sebelum Revisi | 61 |
| Tabel 8 | Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi Setelah Revisi | 62 |
| Tabel 9 | Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Media Sebelum Revisi | 66 |
| Tabel 10 | Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Media Setelah Revisi | 67 |
| Tabel 11 | Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Bahasa Sebelum Revisi | 71 |
| Tabel 12 | Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Bahasa Setelah Revisi | 72 |
| Tabel 13 | Data Hasil Respon Guru | 76 |
| Tabel 14 | Data Hasil Uji Kelompok Kecil | 78 |
| Tabel 15 | Data Hasil Uji Kelompok Besar | 80 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 1 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran | 16 |
| Gambar 2 Kerangka Berfikir Media Pembelajaran Berbasis Komik Kelas III..... | 38 |
| Gambar 3 Langkah-Langkah Penggunaan Metode Research And Development (R&D) Menurut Brog And Gall..... | 41 |
| Gambar 4 Tujuh Langkah Tahapan Yang Dilaksanakan Metode Research Development (R&D) Menurut Brog And Gall | 42 |
| Gambar 5 Validasi Media Kepada Validator (Ahli) | 45 |
| Gambar 6 Langkah Uji Coba Produk | 47 |
| Gambar 7 Proses Pembuatan Desain Gambar Pada Komik | 57 |
| Gambar 8 Proses Pewarnaan Gambar Dan Karakter Tokoh Pada Komik | 58 |
| Gambar 9 Komik Sebelum Dan Setelah Pemberian Teks Pada Komik | 59 |
| Gambar 10 Diagram Penilaian Uji Ahli Materi | 64 |
| Gambar 11 Komik Sebelum Dan Setelah Revisi Ahli Materi | 65 |
| Gambar 12 Diagram Penilaian Ahli Media | 68 |
| Gambar 13 Komik Sebelum Dan Setelah Revisi Ahli Media | 69 |
| Gambar 14 Komik Sebelum Dan Sesudah Revisi Ahli Bahasa | 70 |

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

| | |
|-------------|--|
| Lampiran 1 | Surat Permohonan Penelitian |
| Lampiran 2 | Surat Balasan Sekolah |
| Lampiran 3 | Kisi-Kisi Instrument Wawancara |
| Lampiran 4 | Lembar Wawancara |
| Lampiran 5 | Kisi-Kis Instrument Penilaian Validasi Komik |
| Lampiran 6 | Daftar Validator Media Pembelajaran Berbasis Komik |
| Lampiran 7 | Surat Pernyataan Validasi |
| Lampiran 8 | Lembar Penilaian Ahli Media |
| Lampiran 9 | Lembar Penilaian Ahli Materi |
| Lampiran 10 | Lembar Penilaian Ahli Bahasa |
| Lampiran 11 | Lembar Respon Guru |
| Lampiran 12 | Angket Respon Peserta Didik |
| Lampiran 13 | Data Hasil Penilaian Ahli Media |
| Lampiran 14 | Data Hasil Penilaian Ahli Materi |
| Lampiran 15 | Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa |
| Lampiran 16 | Data Hasil Penilaian Respon Guru |
| Lampiran 17 | Data Hasil Penilaian Uji Kelompok Kecil |
| Lampiran 18 | Data Hasil Penilaian Uji Kelompok Besar |
| Lampiran 19 | Silabus |
| Lampiran 20 | Rpp |
| Lampiran 21 | Foto-Foto Pada Saat Penelitian |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembangunan suatu bangsa yang berkembang untuk menjadi suatu bangsa yang maju adalah dengan memajukannya sistem pendidikannya yang ada di dalam bangsa itu sendiri karena masalah yang terdapat di dalam suatu bangsa dan menghambat bangsa itu untuk menjadi bangsa yang maju seperti indonesia saat ini terdapat pada sistem pendidikannya, maka dari itu pemerintah mengusahakan untuk pembangunan bangsa indonesia dimulai dari segi pendidikannya. Karena untuk menjadi bangsa yang maju itu pasti dibangun dan dikembangkan oleh seseorang yang berpendidikan, cerdas, dan juga terampil.

Pendidikan sendiri memiliki arti yaitu sebagai proses pengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan seseorang melalui upaya pengajaran dan pelatihan mengenai akhlak dan kecerdasan fikiran, pendidikan, dan pembelajaran adalah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan karena pembelajaran adalah hal terpenting dalam pendidikan.¹ Dengan demikian dapat disimpulkan bahawasannya bangsa yang ingin menjadi bangsa yang maju harus memiliki sistem pendidikan yang baik dan maju karena suatu bangsa yang maju itu pasti didirikan dan dikembangkan oleh seseorang yang berpendidikan.

¹Moh. Khoirul Anwar, "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar", *Tadris :Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* Vol.2 No. 2 (2017)

Pendidikan juga dapat membangun segala macam potensi dan juga keterampilan yang ada pada masing-masing diri seseorang sesuai dengan bakat, minat, kemauan, dan juga faktor lingkungannya dalam mendukung tujuannya. Pendidikan menjadi salah satu idaman bagi setiap orang karena dengan pendidikan bisa membuat tonggak yang kokoh dalam menciptakan suatu peradaban di dalam suatu bangsa yang maju. Karena pendidikan juga merupakan upaya dalam membekali seseorang dalam melewati proses bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam mempersiapkan dirinya untuk masa depan.

Sebab itu pendidikan menjadi salah satu idaman bagi setiap manusia untuk menjadi pondasi agar dapat menciptakan peradaban yang maju dan berkualitas tinggi. Sebagaimana disebutkan dalam firman Allah SWT dalam Q.S. Toha ayat 114, yang berbunyi sebagai berikut :

وَقُلْ وَحْيُهُ إِلَيْكَ يُقْضَىٰ أَنْ قَبْلَ مِنْ بِالْقُرْآنِ أَنْ تَعْجَلَ وَلَا الْحَقُّ الْمَلِكُ اللَّهُ فَتَعَلَىٰ

عِلْمًا زِدْنِي رَبِّ

Artinya : "Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan Katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan." (QS. Thoha : 114).

Karena ilmu pengetahuan sangatlah istimewa seperti yang telah disampaikan oleh Allah SWT, pendidikan bukan hanya berguna bagi

kehidupan manusia namun Allah SWT pun telah berjanji kepada umatnya bahwasannya barang siapa orang-orang yang berilmu akan diangkat derajatnya. Maka dari itu pendidikan sangatlah penting untuk kemajuan kehidupan manusia.

Berbicara mengenai soal pendidikan, pasti tidak akan lepas dari pembahasan tentang pembelajaran. Dalam arti sempit pembelajaran merupakan suatu proses atau cara yang dilakukan oleh seseorang agar seseorang itu dapat melakukan kegiatan belajar mengajar.² Pembelajaran itu sendiri merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik sebagai sumber belajar untuk peserta didik dalam proses pembelajaran, pembelajaran juga bisa dilakukan pada sistem lembaga tidak formal (*non formal*) maupun dengan lembaga yang formal.

Suatu sistem dalam proses kegiatan pembelajaran di dalamnya harus memiliki: tujuan, materi, pendidik, peserta didik, sarana atau media, metode juga evaluasi. Proses pendidikan yang secara formal dapat dilakukan pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Pencapaian hasil belajar yang baik bisa dilakukan dengan interaksi dan beberapa faktor lainnya yang saling mendukung proses pembelajaran, salah satu yang mendukung dalam pencapaian prestasi peserta didik yaitu dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Sarana prasarana yang digunakan juga sangat penting dalam proses belajar mengajar khususnya kebutuhan yang dibutuhkan dalam proses

²Muklis Anwar, *Buku Pembelajaran PPKN*, (Semarang: Wisma Putra, 2016), H.09

kegiatan pembelajaran seperti tempat atau ruang kelas, peralatan contohnya seperti meja dan kursi, dan juga media pembelajaran untuk menunjang pencapaian yang akan diraih atau tujuan dalam pendidikan bisa berjalan dengan baik, lancar, terkendali, efektif serta efisien dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu perantara dalam memberikan materi untuk mempermudah peserta didik memperoleh pengetahuan.³ Banyak sekali bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang pendidik dalam meningkatkan dan mewujudkan ketercapaian tujuan proses pembelajaran.

Pemilihan serta penggunaan media pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran karena pembelajaran menggunakan media dapat didesain menjadi sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan dan dapat memotivasi serta merangsang siswa untuk semangat dalam belajar, pemilihan media pembelajaran yang tepat juga dapat memberikan kualitas pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya dan juga proses pembelajaran lebih efektif serta suasana belajar yang menyenangkan.⁴

Media pembelajaran yang menarik dan cukup unik untuk digunakan dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya adalah komik yang saat ini masih sangat digemari oleh anak-anak dan dapat memecahkan masalah minat baca pada peserta didik karena kita dapat memvariasikan format

³ Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, dkk. *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), H.06

⁴ Ayu Nur Wahyuningsih, "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Syaraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R, *Jurnal PP*, Vol. 1 No.2 (Desember, 2018)

tulisan dalam teks, menyajikan gambar-gambar yang menarik, serta warna yang beraneka ragam sehingga dapat memicu ketertarikan peserta didik dalam belajar dan mempermudah pendidik dalam memberikan materi saat proses pembelajaran juga membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi.⁵ Komik yang memiliki sifat yang sangat menghibur, ringan, dan mudah digunakan dapat cenderung membuat peserta didik menjadi tertarik dalam membaca hingga mengerti isi dari materi yang ada di komik tersebut.

Karena komik juga merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pembelajaran, adapun kelebihan komik yaitu dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar karena komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan komik juga dapat meningkatkan minat membaca peserta didik.⁶ Sebab komik tersusun dari beberapa himpunan gambar serta karikatur yang di dalamnya terdapat beberapa alur cerita yang berfungsi untuk menjadi daya tarik serta dapat menghibur pembacanya, lalu komik juga dapat menyalurkan informasi dan pesan secara baik dan mudah untuk dimengerti oleh pembacanya.

Sedangkan pada kenyataan sekarang masih banyak sekolah yang belum menggunakan media yang bervariasi untuk menyalakan semangat dan

⁵ Minarni, Dkk. "Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3D Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia", *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 13, No 1, (Jambi, 2019).

⁶ Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Komik Untuk Keefektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik", *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Vol.03, Nomor:01, (Juni, 2017).

ketertarikan peserta didik dalam belajar. Khususnya media seperti komik yang dapat memikat peserta didik dalam belajar, bahkan sampai saat ini media cetak yang terdapat di dalam sekolah-sekolah hanya berbentuk buku biasa yang kurang menarik dan memikat peserta didik untuk membaca buku tersebut. Salah satu yang menjadi dasar utama media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam belajar serta dapat memperbaiki sikap melalui proses pembelajaran.⁷

Media komik yang saat ini akan dikembangkan oleh peneliti dipilih dengan mempertimbangkan berbagai alasan terlebih dahulu seperti : 1) anak-anak pada umumnya gemar dalam membaca komik, 2) di dalam sebuah komik mampu untuk menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan desain gambar dan dialog yang menarik, 3) dalam penggunaan media komik nanti sangatlah memudahkan peserta didik dan juga pendidik, 4) media komik bisa dibaca dimana saja dan kapan saja.

Dalam membuat media komik peneliti harus mempersiapkan beberapa tahapan yaitu sebagai berikut: tahap pengidentifikasikan target yaitu dalam pembuatan komik kita harus dapat mengidentifikasikan siapa yang akan menjadi target kita, dalam hal ini target kita adalah pembaca jadi kita harus mengerti selera dari pembaca berdasarkan umur mereka. Tahap pemilihan warna, warna yang akan peneliti pilih dalam media pembelajaran komik ini akan menyesuaikan selera pembaca dan dalam penelitian ini target akan

⁷ Fitra Yurisma Kanti, Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol 12 No 1 (2018).

ditentukan pada anak usia sekolah dasar jadi warna yang akan dipilih adalah warna yang cerah. Pembuatan skenario, skenario merupakan jantung dalam proses pembuatan komik karena skenario yang memberikan arah pembuatan cerita komik dan didalam skenario harus terdapat tema, alur, konflik, tokoh serta karakter tokoh yang ada didalam komik tersebut agar dapat dimengerti oleh pembaca.⁸

Dalam penggunaan komik peserta didik diharapkan lebih dapat memahami materi yang telah disajikan dengan baik, karena buku-buku pelajaran pada umumnya hanya berisikan tentang materi yang biasa yang menurut mereka buku tersebut sudah biasa. Media seperti komik ini sangatlah menarik karena bisa memperluas ilmu pengetahuan serta wawasan peserta didik, dalam pengembangan media komik ini penulis mengharapkan bagi peserta didik agar dapat semangat dalam menjalankan proses pembelajaran.

Media komik yang saat ini akan dikembangkan oleh penulis juga sangat cocok dipadukan dengan pembelajaran tematik karena pembelajaran tematik sendiri adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan di dalam pembelajaran tematik dan tematik juga merupakan pembelajaran yang melintasi batas-batas mata pelajaran untuk berfokus pada permasalahan kehidupan yang

⁸ Wahyu Nuning Budiarti, Haryanto, "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV" *Jurnal Prima Edukasi*" Vol. 4 No. 2 (Juli 2016)

komperhensif atau dapat pula disebut dengan studi luas yang menggabungkan berbagai bagian kurikulum ke dalam hubungan bermakna.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasan tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan ke dalam implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak kepada siswa untuk memunculkan dinamika pada pendidikan. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep dasar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik.⁹ Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang bagus untuk dapat diterapkan pada pembelajaran bagi anak sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas III MIN 12 Bandar Lampung, pembelajaran tematik yang dilakukan oleh pendidik masih terdapat beberapa permasalahan yaitu seperti, kegiatan pembelajaran tematik yang dilakukan oleh pendidik dilihat dari aspek masih kurang variatif karena hanya memakai media pada umumnya yang digunakan oleh sekolah-sekolah lainnya. Masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan pendidik karena kurangnya media dalam proses pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Selain data observasi yang dimiliki peneliti, peneliti juga melakukan

⁹ Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar", *Journal Terampil*, Volume 2 Nomor 1 (Juni 2015), H.1-16

wawancara kepada ibu yuyun nailupar selaku wali kelas III di MIN 12 Bandar Lampung tersebut terkait tentang media pembelajaran yang selama ini dipakai, apa kelemahan dari media pembelajaran yang saat ini sudah dipakai, bagaimana pendapat beliau tentang media pembelajaran komik yang akan dikembangkan oleh peneliti.¹⁰

“media pembelajaran yang digunakan saat ini ada buku cetak, LCD juga ada namun hanya beberapa kelas saja yang terdapat LCD dan kelas yang tidak memiliki LCD tidak bisa belajar dengan menggunakan LCD, hanya menggunakan media pembelajaran seadanya seperti buku cetak saja. Media pembelajaran yang digunakan saat ini masih banyak ditemukan kelemahannya dari masing-masing media tersebut karena masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran. Sejauh ini belum pernah belum menggunakan media pembelajaran berbasis komik dalam membantu proses pembelajaran, menurut saya perlu sekali adanya media pembelajaran berbasis komik di sekolah ini karena pada anak seusia ini mereka akan sangat tertarik dengan media pembelajaran berbasis komik tersebut karena komik berisikan gambar-gambar yang dapat memicu ketertarikan peserta didik dalam belajar”

Tidak hanya penjelasan dari pendidik mengenai media yang kurang menarik namun peserta didik juga mengatakan hal yang sedemikianrupa saat peneliti mewawancarai beberapa peserta didik yang berada di dalam kelas III di MIN 12 Bandar Lampung tersebut. Mereka mengatakan bahwa media yang digunakan sudah biasa digunakan pada umumnya dan menyebabkan rasa jenuh pada peserta didik saat dalam proses pembelajaran, dan antusias merekapun dalam proses pembelajaran menjadi kurang.

Selanjutnya peneliti juga melakukan observasi di SD Negeri 2 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung dan tidak jauh dari permasalahan yang ada pada

¹⁰ Hasi Observasi, Yuyun Nailupar, S.Pd.I Guru Kelas III, MIN 12 Bandar Lampung, (24 Oktober 2018)

sekolah yang telah peneliti survei, di sekolah ini pun terjadi permasalahan yang sama yaitu proses pembelajaran yang dilakukan pendidik kepada peserta didik kurang bervariasi penyebabnya tidak lain yaitu karena media pembelajaran yang kurang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.¹¹ Di sekolah ini pun peneliti sempat mewawancarai beberapa siswa yang terdapat di kelas III SD Negeri 2 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung ini, menurut mereka proses pembelajaran yang dilakukan di kelas kurang menarik karena hanya memakai buku cetak seperti biasanya tidak ada media yang dapat memicu minat peserta didik untuk dapat belajar lebih serius lagi.

Kemudian agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan efektif .dalam melaksanakan tujuan-tujuan pendidikan yang hendak dicapai maka dibutuhkannya bantuan dari media pembelajaran baik itu media elektronik, media cetak maupun objek nyata. Karena melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas dalam proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik.¹² Maka dari itu untuk memudahkan peserta didik peneliti berinisiatif membuat pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran tematik.

B. Identifikasi Masalah

¹¹Hasil Observasi, Ade Bagus Putri, S.Pd Guru Kelas III, SD Negeri 2 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung (15 Juli 2019).

¹² Radian Wagandi, Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tanpa Teks Untuk Materi Cerita Pendek Pada Siswa Kelas XI SMK, *Jurnal Edukasi Unej* (2014).

Berdasarkan latar belakang masalahdi atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Media yang digunakan saat ini sudah baik namun kurang bervariasi sehingga mengurangi ketertarikan siswa dalam belajar.
2. Pembelajaran masih menggunakan buku paket yang siap pakai saja sehingga antusias peserta didik dalam belajar masih belum mencukupi.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran tematik tema indahny persahabatan untuk kelas III di SD/MI.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada tema indahny persahabatan untuk kelas III di SD/MI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalahdi atas dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dalam menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis komik pada tema indahny persahabatan kelas III SD/MI.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis komik pada tema indahny persahabatan untuk kelas III di SD/MI.

3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komik pada tema indahny persahabatan kelas III di SD/MI.

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalahdi atas, penulis menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk dapat menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis komik pada tema indahny persahabatan kelas III di SD/MI.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis komik pada tema indahny persahabatan kelas III.
3. Untuk dapat mengetahui bagaimana respon dari pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik ini.

F. Manfaat penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

1. Bagi peserta didik
 - a. Mempermudah peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran tematik khusus nya pada tema indahny persahabatan.
 - b. Meningkatkan antusias dan motivasi peserta didik dalam belajar.
 - c. Peserta didik dapat lebih fokus dan tertarik dalam proses pembelajaran karena menggunakan media yang lebih menarik.
2. Bagi pendidik
 - a. Membantu dan mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran, terutama pembelajaran tematik.

- b. Menambah wawasan pendidik tentang media pembelajaran yang lebih menarik dan bermanfaat untuk mendukung dalam suatu proses pembelajaran.
- c. Menjadi motivasi bagi pendidik dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik.

3. Bagi sekolah

Agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pemahaman pada pihak sekolah bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis komik ini dapat meningkatkan kemampuan membaca serta bertambahnya wawasan ilmu pengetahuan peserta didik.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara literal memiliki arti perantara, tengah, atau pengantar. secara istimewa pengertian dari media dalam ruang lingkup peristiwa kegiatan pembelajaran lebih cenderung diartikan sebagai peralatan grafis,elektronis atau photo grafis, untuk dapat memproses serta mengatur kembali informasi yang telah diterima baik secara tertulis maupun lisan. Media adalah alat yang digunakan sebagai pengantar informasi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Media juga bisa disebut sebagai perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹³

Media pembelajaran sebagai alat yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan dalam proses belajar mengajar kepada peserta didik. Penggunaan media tidak hanya dilihat dari kecanggihannya saja, namun juga dilihat dari fungsi dan keefektifan media tersebut selama digunakan. Dalam proses kegiatan pembelajaran media harus sanggup menarik minat dari para peserta didik, sehingga dibutuhkan media yang sangat unik dan menarik yang bisa memicu semangat peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar.

¹³ Giri Wiarto, *Media Pembelajaran dalam pendidikan jasmani* (Yogyakarta : laksitas, 2016, H.02

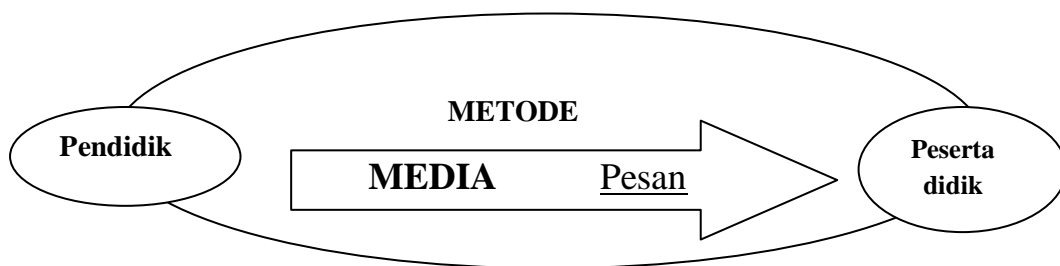
Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima baik berupa alat-alat atau benda yang bersifat fisik, yang mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran dipakai sebagai penyalur pesan yang disampaikan kepada peserta didik oleh pendidik dalam proses kegiatan pembelajaran.¹⁴ dengan adanya media pembelajaran ini proses pembelajaran akan semakin lebih efektif sehingga materi sangat mudah untuk diterima oleh peserta didik.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media adalah sebagai fungsi tambahan yang digunakan sebagai alat pendukung dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif karena media dapat menarik perhatian peserta didik agar dapat fokus dalam kegiatan pembelajaran¹⁵. Dalam proses pembelajaran menggunakan media juga dapat mempercepat kegiatan pembelajaran dan juga meningkatkan mutu pembelajaran serta mewujudkan tujuan pembelajaran itu sendiri. Media juga berfungsi sebagai penyampai suatu informasi yang bersumber dari (pendidik) untuk diberikan kepada (peserta didik) dan metode merupakan langkah-langkah dalam membantu peserta didik dalam menerima dan mengelola informasi untuk dapat memperoleh suatu tujuan pembelajaran.

¹⁴Hasan Sastra Negara, "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)". *Jurnal Terampil* Vol.1 No.2 (Desember 2014), H.253.

¹⁵Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa, 2015), h.8



Gambar 1. Fungsi Media Dalam Proses pembelajaran

Dalam proses pembelajaran fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan dari media tersebut dan juga hambatan yang mungkin akan muncul dalam proses pembelajaran. Ada tiga kelebihan kemampuan media pembelajaran.

1. Kemampuan *fiksatif*, artinya yaitu kemampuan yang dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan adanya kemampuan ini obyek dapat digambar, dipotret, direkam dan juga bisa difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
2. Kemampuan *manipulative* artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan sesuai dengan keperluan. Contohnya seperti ukurannya dapat diubah, kecepatannya, warna dan juga dapat dirubah system penyajiannya.
3. Kemampuan *distributive*, artinya media mampu menjangkau *audiens* yang sangat besar jumlahnya dengan cara satu kali penyajian secara kompak, contohnya seperti TV ataupun Radio.

Media juga memiliki hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran, adapun hambatannya adalah sebagai berikut :

1. *Verbalisme*

Verbalisme Artinya adalah peserta didik dapat dengan mudah menyebutkan suatu kata namun tidak mengerti tentang arti kata tersebut. Hal ini sering terjadi karena pendidik hanya mengajarkan dengan metode lisan (ceramah), sebab itu peserta didik cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan oleh pendidik tanpa mengerti artinya.

2. Salah Tafsir

Salah tafsir sering diartikan dengan istilah atau kata yang sama namun diartikannya berbeda oleh peserta didik. Persoalan ini sering terjadi karena pendidik biasanya hanya menjelaskan materi secara lisan, tanpa menggunakan media pembelajaran lainnya, contohnya seperti bagan, model, gambar dan lain sebagainya.

3. Perhatian Tidak Berpusat

Perhatian tidak berpusat, adalah hambatan yang sering terjadi melalui beberapa hal contohnya gangguan fisik, seperti ada sesuatu hal yang lebih menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dan menyebabkan perhatian peserta didik tidak berpusat kepada apa yang sedang dijelaskan oleh pendidik dan contoh lainnya adalah peserta didik melamun, strategi yang dipakai oleh pendidik yang membosankan, cara penyajian bahan ajar yang tidak menarik perhatian

peserta didik, kurangnya pengawasan pendidik terhadap peserta didik yang tidak memperhatikan dalam proses pembelajaran.

4. Tidak terjadinya pemahaman

Tidak terjadi pemahaman disini adalah kurang memiliki kebermanan logis dan psikologis. Contohnya adalah apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah seperti materi tentang peristiwa pembuatan Candi Prambanan dan pendidik hanya hanya menjelaskan secara lisan tanpa menggunakan media yang konkrit dalam proses pembelajaran dan menyebabkan peserta didik gagal dalam memahami materi tersebut sehingga tidak terjadinya proses berfikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep.

Media pembelajaran memiliki posisi penting dalam proses pembelajaran, sebab itu sangat diutamakan demi meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Media tidak hanya digunakan sebagai bahan hiburan semata namun media juga mempunyai kegunaan tersendiri yaitu sebagai alat pendukung demi mewujudkan terjadinya proses pembelajaran yang lebih efektif.¹⁶ Sebab itu untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif sebaiknya pendidik dapat mampu mempergunakan media pembelajaran dengan cara yang sebaik mungkin. Karena dapat dilihat dari fungsinya yaitu media pembelajaran amat sangat berperan dalam mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik.

¹⁶*Ibid.* h.10.

C. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai macam manfaat dalam proses pendididkan dan pembelajaran berikut adalah beberapa macam manfaat media pembelajaran :

1. Memperjelas pesan yang disampaikan oleh pendidik.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya ingat peserta didik.
3. Menimbulkan ketertarikan dalam proses pembelajaran secara langsung.
4. Memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan juga kemampuan visual, auditori, serta kinestiknya.
5. Proses pembelajaran memiliki lima komponen komunikasi yaitu pendidik sebagai (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik sebagai (komunikan) serta tujuan pembelajaran.¹⁷ Jadi, media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran untuk dapat menyalurkan pesan pendidik terhadap peserta didik dengan sangat jelas. Media pembelajaran juga dapat memfokuskan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat lebih tertarik dalam proses pembelajaran peserta didik juga dapat memahami pelajaran dengan mudah.

Media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran dapat memperjelas pesan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik, media pembelajaran juga dapat memfokuskan peserta didik dalam

¹⁷*Ibid.h.4*

proses pembelajaran dengan demikian peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Dengan adanya media pembelajaran, kemampuan serta bakat peserta didik juga dapat tergali dengan mudah seperti kemampuan visual, auditori serta kemampuan kinestetiknya dengan begitu peserta didik dengan mudah untuk dapat belajar dengan mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya masing-masing. Peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami serta tertarik dalam proses pembelajaran karena media yang digunakan oleh pendidik dapat memicu ketertarikan peserta didik dalam belajar dengan begitu tujuan dari proses pembelajaran dapat lebih mudah untuk dicapai.

D. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya dengan media yang lain, media grafis berfungsi sebagai penyalur pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai oleh media grafis yaitu dengan melalui indra penglihatan, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk symbol-simbol komunikasi visual.¹⁸

Symbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus media grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta

¹⁸ Arief s. sudiman, Op.Cit. h.28

yang mungkin akan cepat dilupakan bila tidak digrafiskan. Selain sederhana dan mudah dalam proses pembuatannya, media grafis juga relative murah ditinjau dari segi biayanya. Ditinjau dari banyaknya media grafis, berikut adalah beberapa contoh jenis media grafis yaitu: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, kartun/komik, poster, peta dan globe, papan flannel dan juga papan bulletin.

2. Media audio

Berbeda dengan media grafis, media audio menuangkan sebuah pesan melalui indra penglihatan. Pesan yang akan disampaikan lalu dimasukkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik itu verbal (ke dalam sebuah kata/bahasa lisan) maupun yang non verbal. Ada beberapa jenis contoh media dari media audio yaitu diantaranya tidak lain yaitu sebuah radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam dan juga ada laboratorium bahasa.

3. Media proyeksi diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafik yaitu dalam arti memiliki rangsangan-rangsangan secara visual. Selain itu juga, bahan-bahan grafis banyak yang dipakai dalam media proyeksi diam ini. Perbedaan yang sangat jelas yang dimiliki oleh media proyeksi diam yaitu dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan yang akan disampaikan melalui proyeksi, namun pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Media proyeksi diam ini juga lebih cenderung

diserta dengan rekaman audio namun ada pula yang hanya menggunakan visual saja, beberapa jenis dari media proyektor diam ini diantaranya yaitu: film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), dan juga microfilm.

E. Komik

1. Pengertian Komik

Komik merupakan sebuah cerita serial dalam perpaduan karya seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk melalui suatu proses atau rangkaian gambar-gambar yang tersusun dalam suatu bingkai-bingkai sehingga dapat membentuk suatu jalinan cerita serta urutan yang jelas. Di dalam suatu komik memiliki beberapa tokoh yang memerankan suatu karakter seseorang dalam sebuah cerita. Komik juga memiliki arti lain yaitu suatu kumpulan gambar-gambar serta lambang-lambang tertentu yang berfungsi untuk memberikan informasi untuk pembacanya¹⁹

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam sebuah urutan yang tertentu, serta terangkai dalam urutan sebuah bingkai-bingkai dalam mengungkapkan suatu karakter dalam sebuah cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembacanya. Komik merupakan suatu media pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam belajar, karena sifat media komik yang menghibur membuat peserta didik cenderung lebih senang dalam membaca.²⁰

¹⁹ Hasan Sastra Negara, Op.Cit.H.253

²⁰ Nurul Hidayah, Op. Cit, H.35

Media komik sangat mendukung dalam sebuah proses pembelajaran khususnya untuk peserta didik yang masih berada di bangku sekolah dasar. Dengan menggunakan media komik diharapkan dapat memicu imajinasi peserta didik dan juga bisa membuat peserta didik tertarik serta semangat dalam belajar. Komik adalah suatu bentuk bacaan dimana peserta didik diharapkan dapat memiliki keinginan membaca tanpa adanya rasa jenuh, terpaksa atau karena harus diminta untuk membacanya.²¹ Media pembelajaran berbasis komik ini adalah sebuah media yang dapat memikat dalam mengantarkan suatu informasi atau pesan dalam pembelajaran. Komik dianggap sebagai media yang berbeda dari yang lain karena lebih menarik sehingga dapat memikat dan memacu peserta didik agar dapat terus membaca. Komik dapat memikat minat peserta didik dalam membaca sehingga tidak harus memaksakan peserta didik agar dapat membaca dan menguasai materi yang telah disediakan.

Komik merupakan sekumpulan gambar karikatur yang di dalamnya memuat alur cerita beserta dengan seri gambar yang jenaka, menyediakan kriteria-kriteria yang mudah dipahami, sederhana, serta mudah ditangkap isinya sehingga mempunyai maksud sebagai penghibur bagi para pembacanya.²² Awalnya media yang berbasis komik ini tidak

²¹ Novita Alfiyani, Yayuk Mardiaty, Khutobah, "Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Untuk Kelas V SD: *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember*, (2015), H.2

²² Ella Coraima Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akutansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI" *Pendidikan Akuntansi Universitas Negri Yogyakarta*, (2016), H.3

digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran, tetapi hanya digunakan sebagai hiburan semata oleh para pembacanya.

Komik di dalamnya memiliki karakter yang mudah, jelas, sederhana serta bersifat personal, maka banyak sekali pendidikan yang sudah mulai memanfaatkan media berbentuk komik sebagai sarana penunjang pembelajaran pada sekolah-sekolah. Peranan pokok dari buku komik tersebut ialah dapat menumbuhkan minat para siswa dalam belajar.²³ Gambar yang terdapat di dalam komik sangatlah unik, sebab gambar dari kartun yang terdapat di dalam komik mengungkapkan karakter yang terdapat di dalam cerita tersebut. Dengan Zaman yang lebih Modern ini peserta didik lebih berminat kepada sesuatu yang menurutnya menarik, komik adalah media yang sangat menarik dan dapat memicu ketertarikan siswa dalam belajar karena di dalam komik ada beberapa gambar yang menarik perhatian peserta didik untuk membacanya. Maka dari itu peran komik dalam menciptakan minat belajar siswa sangatlah efektif karena komik dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan lebih memfokuskan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. komik juga dapat lebih mudah menyampaikan pesan yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Di Indonesia komik banyak dipengaruhi oleh agama Islam, Hindu dan Budha di dalam Candi Borobudur dan Prambanan juga ditemukan

²³ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktek Dibingkai Pendidikan Dasar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), H.312-322

relief yang memuat cerita kehidupan keagamaan serta kebudayaan masyarakat kita pada abad pertengahan. Bagi para ahli pembuat komik di Indonesia, cerita yang memiliki gambar dan corak real yang baru dimulai seiring dengan munculnya komik yang berjudul “Mentjari Poetri Hidjau” karya Nasrun A.S pada tahun 1939. Cerita bergambar itu dimuat di dalam majalah Ratu Timur di Solo, Jawa Tengah pada Februari 1939. “Mentjari Poetri Hidjau” adalah kisah fantasi yang digali dari cerita rakyat Sumatera. Menyusun harian sinar matahari di Yogyakarta menampilkan komik strip, pak Leloer. Juga, kisah termansyur Roro Mendoet oleh komikus B. Margondo.²⁴ ditemukannya relief dari Candi Borobudur dan Candi Prambanan yang mengisahkan tentang cerita kehidupan keagamaan di Indonesia. Sehingga komik di Indonesia masih terpengaruh oleh Agama Hindu, Budha dan Islam pada Abad Pertengahan.

2. Jenis Komik

Komik memiliki beberapa jenis, berikut adalah penjelasan dari beberapa jenis komik tersebut:

a. Kartun/karikatur (*cartoon*)

Kartun yang hanya berwujud satu bentuk saja, dengan beraneka gambar yang digabung melalui tulisan berupa teks. Pada umumnya komik jenis ini berbentuk lelucon dan kritikan atau sindiran yang dapat memperlihatkan sebuah arti sehingga pembaca bisa mengerti maksud

²⁴ Nurul Hidayah, Rifky Khumairoh Ulfah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negrikaton Pesawaran”. *Jurnal Terampil*, Vol.2 No. 1 (Juni 2017), H.37-38.

dari tujuannya tersebut. Contohnya di dalam suatu majalah seringkali di tampilkan gambar karikatur dari seorang tokoh tertentu yang memiliki makna sebagai sindiran dan kritikan yang dikemas melalui gambar kartun yang menghibur.

b. Komik Potongan (*Comic Strip*)

Jenis komik ini hanya berwujud seperti belahan-belahan gambar yang dirangkai sebagai sebuah jalan cerita pendek. Tetapi isi ceritanya tidak tertuju harus terselesaikan pada satu kali terbitan tetapi dapat juga dibuat suatu cerita bersambung atau berseri. Komik potongan (*comic strip*) ini umumnya disajikan dalam bentuk harian atau mingguan pada sebuah majalah, surat kabar, tabloid atau buletin. Penyajian pada muatan kisah juga bisa berwujud humor (lelucon) atau kisah yang benar tetapi disukai oleh pembaca. Contohnya saja seperti komik cerita Panji Koming di dalam surat kabar Kompas.

c. Buku komik (*Comic Book*)

Sekumpulan gambar serta tulisan dari sebuah peristiwa yang dibungkus ke dalam bentuk sebuah buku. Buku komik (*Comic Book*) ini seringkali mendapat sebutan sebagai komik kisah pendek, yang pada umumnya buku komik berisikan 20-30 halaman, buku ini juga biasanya berisi seperti sebuah cerita, iklan dan sebagainya.

d. Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Jika pencipta komik telah mendapat *scope* seperti penerbit sungguhan, penerbit pasti setiap beberapa bulan sekali atau setiap tahun selalu membuat membuat kisah putus-putus atau sebuah serial yang kemudian akan diterbitkan kembali dalam bentuk buku-buku komik. Contohnya seperti *Marvel Comic*, *DC Comic*, dan juga Jagoan Komik.

e. Komik Online (*Web Comic*)

Selain media cetak semacam majalah, surat kabar, tabloid dan bulletin, internet juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyebar luaskan macam-macam komik. Dengan menyajikan sebuah situs website sehingga para pembaca atau pengunjung dapat meninjau komik tersebut. Pemanfaatan media internet mengakibatkan ketercapaian pembaca komik menjadi lebih luas, komik online merupakan sebuah langkah awal sebagai pemublikasikan komik dengan dana yang relative sangat murah dibandingkan dengan menggunakan media cetak.

Bisa disimpulkan bahwasannya dari penjelasan di atas, komik memiliki beberapa jenis model yang berbeda-beda dan juga menarik. Bahkan dengan berkembangnya zaman lebih mempermudah kita untuk membaca secara langsung diinternet melalui smartphone. Komik menjadi salah satu media komunikasi visual yang unik, kreatif, serta mempunyai kemampuan dalam pencapaian informasinya secara terkenal dan mudah untuk dimengerti.

3. Komponen Komik

a. Panel

Panel adalah sebuah kotak yang digunakan sebagai pembatas gambar yang termuat pada setiap adegan. Panel terbagi menjadi dua macam yaitu, panel penutup yang memiliki garis pembatas dan juga panel terbuka yang tidak memiliki garis pembatas.

b. Balon Baca

Bentuk visual yang di dalamnya terdapat dialog dari sebuah karakter. Balon baca memiliki beberapa macam jenis yang harus disesuaikan dengan fungsinya, contohnya seperti ketika hendak berbicara biasa, berfikir atau berbicara di dalam hati, berbisik serta berteriak.

c. Narasi

Sebuah kotak dialog yang menerangkan waktu, tempat dan juga situasi.

d. Ikon

Gambar yang akan mempresetasikan seseorang, tempat, benda, ekspresi serta ide.

e. Efek Suara

Efek suara adalah sebuah bunyi yang akan menerangkan situasi, misalnya seperti “RING” tanda pada bunyi telpon dan juga “DHUARRR!!” pada suara ledakan.

4. Kelebihan Komik

Kelebihan komik yang sangat khas dapat menguntungkan dalam proses pembelajaran, media komik dapat lebih menarik perhatian peserta didik dalam belajar sehingga komik dapat menumbuhkan motivasi belajar dan

mampu merangsang keingintahuan peserta didik untuk membaca. Proses pembelajaran yang baik yaitu dengan menggunakan media yang menyenangkan dan mudah dicerna. Komik begitu diminati oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. Penggunaan komik terbukti efektif karena gambar lebih mudah diingat dan memicu imajinasi peserta didik sehingga lebih semangat dalam belajar.²⁵

F. Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Dalam kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di sekolah dasar kelas 1 sampai IV dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Sedangkan dalam kurikulum tahun 2006 (KTSP) pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan di kelas 1 sampai III. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Tema merupakan wadah untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada peserta didik secara menyeluruh.

Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran menjadi syarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami.²⁶

Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang memiliki konsep untuk memadukan berbagai mata pelajaran dan menggantinya

²⁵ Firman Rean Kasih, "Pengembangan Film Animasi Dalam Pembelajaran Fisika Materi Keseimbangan Benda Tegar Di SMA". *Jurnal TADRIS*, Vol. 02 No. 01, (Juni, 2017), H.42.

²⁶ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), H.3

dengan menggunakan tema, dalam tema tersebut memiliki beberapa sudut pandang yaitu baik dari segi sudut pandang ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, humaniora maupun agama sehingga dapat memberikan pengalaman yang berharga kepada peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran tematik ini dilakukan pada kelas 1 sampai kelas VI karena sangat sesuai dengan perkembangan fisik serta psikis peserta didik yang lebih cenderung berfikir secara keseluruhan dibandingkan untuk berfikir secara sigmentaris. Dengan adanya pembelajaran tematik ini diharapkan peserta didik mendapatkan hasil dari sebuah proses pembelajaran yang secara maksimal dan juga untuk mencegah kegagalan dalam proses pembelajaran yang sering terjadi.

Dengan adanya pembelajaran tematik peserta didik dapat mampu membangun dan mengetahui bahwa pengalaman satu dengan pengalaman lainnya yang telah dia dapatkan ternyata saling berkaitan sehingga memungkinkan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik.²⁷ Karena dengan adanya pembelajaran tematik, peserta didik dapat mampu mendapatkan satu informasi baru (baik berupa pengetahuan maupun pengalaman) dan akan selalu terhubung dengan pengalaman yang telah dimiliki olehnya sehingga dapat mendorong keingintahuan peserta didik dalam belajar dan menumbuhkan pembelajaran yang lebih menarik.

2. Karakteristik Dalam Pembelajaran Tematik

²⁷ Abd. Kadir, Hanum asrohah, *pembelajaran tematik*, (jakarta:rajawali pers,2014), h.7.

a. *Student center* (peserta didik sebagai pusat pembelajaran)

Dalam hal ini cenderung lebih menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih modern yaitu dengan menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan pendidik hanya berperan sebagai fasilitator untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.

b. *Direct experiences* (memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik).

Di dalam pembelajaran tematik ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik karena pemilihan tema lebih mengacu kepada pengalaman atau kehidupan sekitar yang sering dilakukan oleh peserta didik. Sehingga peserta didik secara tidak langsung dihadapkan kepada sesuatu yang nyata.

c. Pemisahan antara mata pelajaran satu dengan lainnya yang tidak begitu terlihat jelas.

Mata pelajaran yang ada di dalam pembelajaran tematik dipisahkan dengan cara yang tidak begitu terlihat jelas. Karena dalam pembelajaran tematik lebih memfokuskan kepada tema yang sudah ada dan diangkat dari kegiatan yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.

Pembelajaran tematik sudah menyiapkan berbagai konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran. Dengan adanya sistem seperti ini diharapkan peserta didik dapat dengan mudah

memahami konsep-konsep dalam suatu pembelajaran secara utuh. karena hal tersebut sangat diperlukan untuk peserta didik agar peserta didik dapat mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya secara mandiri.

e. Bersifat fleksibel.

Di dalam pembelajaran tematik yang sifatnya menghubungkan dari mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran lainnya dengan demikian diharapkan kepada pendidik agar dapat mampu memberikan pengajaran dengan cara mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan disekitarnya.²⁸ Dengan menggunakan pembelajaran tematik pembelajaran cenderung lebih bersifat modern karena dapat menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, dengan demikian peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik juga dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik karena pemilihan tema yang saling berkaitan dengan peristiwa yang ada di kehidupan peserta didik tersebut atau lebih tepatnya kegiatan yang biasa dilakukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, dengan memisahkan mata pelajaran satu dengan lainnya dan lebih mengkaitkannya dengan menggunakan tema yang diangkat dari kegiatan kehidupan peserta didik sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam belajar. Menyajikan konsep dari

²⁸ Nur Leli, "Pengaruh Strategi Point Counter Point Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik", *Jurnal Terampil Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*, Vol.5 No.2 (Desember,2018).

berbagai mata pelajaran sehingga peserta didik diajarkan bagaimana cara memahami serta memecahkan Masalah yang ada, dengan adanya konsep seperti ini peserta didik dapat terlatih secara tidak langsung dalam menyelesaikan segala macam Masalah yang terdapat di dalam kehidupan sehari-hari peserta didik tersebut. Pembelajaran tematik juga bersifat fleksibel artinya dengan menggabung-gabungkan suatu peristiwa satu dengan lainnya, peserta didik juga dapat mampu menyelesaikan persoalan yang ada dan juga peserta didik akan lebih dapat dengan mudah memahami pembelajaran yang telah diberikan karena saling berkaitan dengan peristiwa yang sering dialaminya di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pada penjelasan di atas maka peneliti akan mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis komik, media pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Indahnya Persahabatan Kelas III SD/MI, pada penelitian ini peneliti akan menyatukan beberapa Subtema di dalam Tema Indahnya Persahabatan Untuk Kelas III SD/MI ini. Yakni materi pada Subtema 1 yaitu “teman ku sahabatku” yang menceritakan tentang sebuah persahabatan, Subtema 2 “tumbuhan sahabatku” yang akan menceritakan tentang cara mencintai dan merawat tumbuhan, selanjutnya ada subtema 3 “sahabat satwa” yang di dalamnya akan menceritakan bagaimana cara merawat serta memelihara binatang/satwa yang baik dan benar, dan yang terakhir

yaitu subtema 4 yaitu “proyek indah nya persahabatan dan aku cinta membaca”. Yang di dalam nya akan menceritakan bagaimana cara membuat prakarya yang terbuat dari bahan-bahan bekas yang tidak terpakai.

G. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Ismi fatimatus zahro utariyanti “pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada materi sistem pernafasan untuk sisiwa kelas VIII MTS Muhammadiyah 1 malang” disimpulkan bahwa hasil kelayakan komik yang dikembangkan mencapai skor rata-rata sebesar 4,00 untuk uji validasi materi. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan pada uji validasi media dan uji validasi materi sudah menempatikriteria layak.²⁹
 Perbedaan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya terdapat pada sebuah materi yang akan dimasukan ke dalam komik karena materi yang akan dipilih oleh peneliti saat ini adalah materi tematik yang akan menyatukan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah komik tidak seperti penelitian sebelumnya yang hanya memfokuskan satu materi saja ke dalam media pembelajaran komik yang telah dikembangkannya tersebut.
2. Indriana mei listiyani, ani widayati “ pengembangan komik sebagai media pembelajaran akutansi untuk siswa SMA Kelas XI” disimpulkan bahwa hasil kelayakan komik dilihat dari skor penilaian para ahli materi

²⁹ Ismi Fatimus Zahro Utariyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Sistem Pernafasan Pada Siswa Kelas VIII MTS Muhammadiyah 1 Malang”. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, Vol.1 No.3 (2015)

dengan jumlah 131,11 atau sebesar 87,54 sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran berbentuk komik inipun sangat layak untuk dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses mengajar.³⁰

Perbedaan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti saat ini dengan penelitian yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya yaitu melalui pemanfaatan media komik tersebut, karena media komik yang akan dikembangkan oleh peneliti saat ini memiliki beberapa manfaat yaitu untuk pendidik maupun peserta didik yang akan lebih tertarik dalam kegiatan membaca.

3. Henggang bara saputro, soeharto “ pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD” disimpulkan bahwa hasil kajian akhir diperoleh informasi bahwasannya kualitas komik yang dikembangkan telah layak untuk dipakai dan dimanfaatkan pada pembelajaran matematika kelas IV SD. Media komik ini juga bisa diimplementasikan sesuai intensi yang hendak dicapai yaitu meningkatkan karakter kedisiplinan dan tanggung jawab peserta didik.³¹

H. Kerangka Berfikir

Memanfaatkan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Karena Masalah yang sering ditemukan dilapangan, media pembelajaran

³⁰ Indirianan Mei Listiyani, Ani Wiyati, “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas XI”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.10 No.2 (2012).

³¹ Henggang Bara Saputro Dan Soeharto, “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD” *Jurnal Prima Edukasia*, Vol.3 No.1. (2015).

pada mata pelajaran tematik saat ini masih sangat terbatas, proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode yang konvensional. Materi yang disajikan hanya sekedar berbentuk cerita naratif yang ada didalam teks book, kurangnya kreatifitas dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik dan juga masih kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

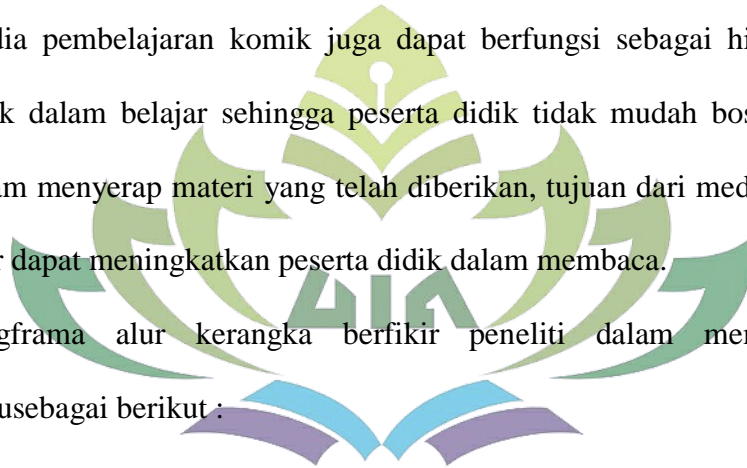
Dalam mengatasi Masalah yang ada peneliti mengembangkan media berbentuk komik ini yang bertujuan untuk menciptakan variasi baru pada media pembelajaran tematik dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik. Komik adalah salah satu pilihan dalam pembuatan media pembelajaran yang cocok dalam materi pembelajaran tematik. Karena sebagai media pembelajaran, komik memiliki beberapa kelebihan yaitu diantaranya mampu menyajikan materi yang lebih menarik, mudah, dan sederhana dalam proses penggunaannya.

Pemakaian media komik ini bisa mendukung karakteristik yang dimiliki oleh anak-anak sekolah dasar yang pada umumnya menyukai ilustrasi yang berbentuk gambar yang menarik. Selain itu juga untuk anak-anak jenjang sekolah dasar berada pada jenjang berfikir secara operasional konkret. Dengan adanya media komik ini, materi yang akan diberikan dapat disediakan secara lebih konkret agar lebih mudah diterima dan dimengerti oleh peserta didik. Penyajian media berupa ilustrasi gambar sangat sesuai dengan ketertarikan peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik. Selain itu, komik juga dapat memberikan pesan visual yang

terdapat di dalam gambar, dan komik juga mampu membagikan pesan verbal melalui percakapan yang dilakukan oleh para tokoh dalam cerita. Dengan adanya media berupa komik harapannya dapat menghasilkan keefektifan dalam proses pembelajaran.

Media komik adalah sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap materi yang diberikan oleh pendidik, nilai afektif peserta didik juga akan terbentuk melalui keteladanan dari tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita tersebut. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran komik juga dapat berfungsi sebagai hiburan peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan jenuh dalam menyerap materi yang telah diberikan, tujuan dari media komik juga agar dapat meningkatkan peserta didik dalam membaca.

Diagrama alur kerangka berfikir peneliti dalam membuat media yaitusebagai berikut :



DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Kadir, Hanum Asrohah, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), H.7.
- Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. Viii No. 2 (2010).
- Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda, "*Pengembangan Media Komik Untuk Kefektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*", (Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (Jpse), Vol.03, Nomor:01, Juni 2017).
- Arief S. Sadiman, R. Raharjo, Dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).
- Ayu Nur Wahyu Ningsih, "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Syaraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi Pq4r", *Jurnal Pp*, Vol. 1 No. 2 (Desember, 2018).
- Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa, 2015), H.8.
- Ella Coraima Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akutansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI" (Pendidikan Akutansi Universitas Negri Yogyakarta, 2016), H.3.
- Farida, "Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis Vcd", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.6 No.1 (2015).
- Firman Rean Kasih, "Pengembangan Film Animasi Dalam Pembelajaran Fisika Materi Keseimbangan Benda Tegar Di Sma". *Jurnal Tadris*, Vol. 02 No. 01, (Juni, 2017), H.42.
- Fitra Yurisma Kanti, Dkk, "Pengembangan Media Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember", *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vo.12 No. 1, (2018)
- Giri Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*, (Yogyakarta: Laksitas, 2016).
- Hasan Sastra Negara, "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (Sd/Mi)". *Jurnal Terampil* Vol.1 No.2 (Desember 2014), H.253.

Henggang Bara Saputro Dan Soeharto, “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas Iv Sd” *Jurnal Prima Edukasia*, Vol.3 No.1. (2015).

Indirianan Mei Listiyani, Ani Wiyati, “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas XI”.*Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.10 No.2 (2012).

Ismi Fatimus Zahro Utariyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Sistem Pernafasan Pada Siswa Kelas Viii Mts Muhammadiyah 1 Malang”. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, Vol.1 No.3 (2015)

Japriyanto, Erlina Idola Ganis, “Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Komik Pada Materi Sistem Pernafasan Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas Iv Sd” *Jurnal Prima Edukasi*, Vol. 3 No. 1 (2015).

Majidah Khairani, Dian Febrinal “Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Micromedia Flash Materi Tabung Untuk Smp Kelas Xi”, *Jurnal Ipteks Terapan* , Vol. 10. (2016)

Minarni, Dkk, “Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3d Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 13 No. 1, (Jambi, 2019).

Moh. Khoirul Anwar, “Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pelajar”, *Jurnal Tadris:Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.2 No.2 (2017)

Muhamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktek Ditingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: Rajawali Pers,2016), H.312-322.

Muklis Anwar,M.Pd, *Buku Pembelajaran Ppkn*, (Semarang: Wisma Putra,2016), H.09.

Novita Alfiyani, Yayuk Mardiaty, Khutobah, “Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Pada Mata Pelajaran Ips Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Untuk Kelas V Sd:. (Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, 2015), H.2

Nur Leli, “Pengaruh Strategi Point Counter Point Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik”, *Jurnal Terampil Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*, Vol.5 No.2 (Desember,2018).

Nurul Hidayah, “Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar”, *Journal Terampil*, Volume 2 Nomor 1 Juni 2015, H.1-16